Violino

DA CAPO: INSTRUMENTOS DE ARCO

Método Elementar para o Ensino Coletivo de Instrumentos de Arco

Edição Incompleta

Joel Barbosa

ANO 2011

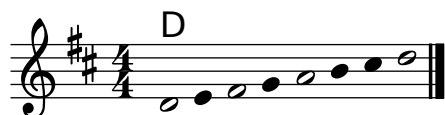
Agradecimentos

A Pedro Kroeger pela consultoria,
A Givaldo de Cidra pela editoração,
A Bertalan Fodor pelas dicas com o programa Lilypond,
Aos colegas que me apoiaram de diversas maneiras,
A UFBA pelo apoio institucional e
Aos cooperadores do programa Lilypond (`http://www.lilypond.org`), através do qual as partes musicais foram digitalizadas.

Palavras aos alunos e ao professor/regente

O livro Da Capo: Instrumentos de Arco é para o ensino coletivo de instrumentos heterogêneos: Violino, Viola, Violoncelo e Contrabaixo. Ele pode ser usado em aulas individuais, em aulas de pequenos grupos de instrumentos semelhantes ou variados e com todos os instrumentos propostos. Por exemplo, pode-se trabalhar apenas com violino ou, mesmo, violino e violoncelo. Ele inclui atividades de teoria, leitura, percepção, apreciação musical, performance, prática de conjunto, técnica instrumental, imitação e criatividade. Os conteúdos de teoria e leitura musical são expostos por meio de exemplos em quadros e, em seguida, colocados em prática. As melodias possuem letras que demarcam suas frases e semi-frases para auxiliar sua compreensão e, conseqüentemente, sua interpretação. A imitação amplia a capacidade de percepção e apreciação musical assim como a audição da execução dos colegas. A performance e a prática de conjunto são instrumental e cantada, compreendendo o centro das atividades cotidianas. Elas mediarão o processo de compreensão musical e de desenvolvimento das habilidades de leitura musical e técnica instrumental. Finalmente, a criatividade, habilidade fundamental na formação do músico, é desenvolvida por meio de improvisação, arranjos e composição. Para maiores explicações e dicas, além das contidas abaixo, indicamos o site:
`http://www.dacapo.mus.br`.

I - Explicações e dicas

1. As cabeças de mínimas e semínimas desacompanhadas de hastes indicam notas que devem ser usadas para improvisação. Quando aparecem cabeças de mínimas e semínimas, as de mínimas são notas pertencentes ao acorde, consonantes, enquanto que as de semínimas são notas que causam dissonâncias; notas de passagem, por exemplo.

2. As cabeças de notas em formato de barra indicam atividades de imitação (atividades de se tocar “de ouvido”). Elas são notas que servem de dicas para se imitar um improviso realizado. Informam o conjunto de notas sugerido ao improvisador. O exemplo abaixo indica o conjunto de notas sugerido ao improvisador no exemplo anterior:

3. Nas músicas com mais de uma voz, defina diferentes grupos instrumentais para cada voz, escolhendo, por exemplo, os de registro agudo para a voz superior (melodia), os de registro médio para as vozes intermediárias (harmonia) e os de registro mais grave para a inferior (baixo). Porém, experimente outras distribuições dos instrumentos por vozes, utilizando apenas violas, por exemplo. Também utilize, algumas vezes, apenas um instrumentista por voz, formando trios, quartetos, quintetos etc.

4. Há letras e números nos exercícios e melodias para facilitar as atividades. Nas letras ou números que não são de improvisação e imitação, pode-se usar: a) a orquestra toda, b) diferentes grupos instrumentais e/ou c) um instrumentista, mudando-o ou não a cada letra.

5. Os exercícios de improvisação sobre melodias têm na **Parte 1** a melodia, com a letra da música, e nas **Parte 2** e **Parte 3** improvisação ou melodia e improvisação. Repita as Partes 2 e 3 várias vezes para que um bom número de participantes improvisem.

6. Sobre as notas de improvisação aparecem, em algumas atividades, os acordes (D, G, A7 etc). Eles indicam os acordes a que pertencem as notas da improvisação.

II - Quanto a improvisação

1. Quem deve improvisar no Método?

   O professor, os alunos e/ou convidados.

2. Quem escolhe os improvisadores e sua ordem ou seqüência?

   O professor e/ou aluno(s).

3. Como determinar a ordem dos improvisadores?

   Pela ordem que estão sentados, por nomes (João, Maria etc) ou por instrumentos. A ordem pode ser comunicada antes de iniciar a música ou ir sendo anunciada durante a improvisação. Neste último caso, o professor, um aluno ou o improvisador anterior diz o nome ou aponta gestualmente o próximo improvisador, enquanto o grupo continua tocando. Para que o improvisador anterior indique o próximo, ele deve deixar, obviamente, uma pausa no fim do improviso.

4. A fim de ganhar tempo, pode-se criar ordens fixas de improvisadores, seqüências padronizadas, e nomeá-las. Por exemplo:

   Padrão de Improvisação 1 :

   Primeiro improvisador: Maria do violino,

Segundo: João do violoncelo,

Terceiro: José do contrabaixo e

Quarto: Luiza da viola.

Assim, em vez de criar e explicar uma diferente ordem cada vez que for tocar um dado exercicío, basta dizer com que Padrão ele será tocado.

5. Com que acompanhamento improvisar?

   Mude o acompanhamento rítmico proposto nas lições que têm improvisação, variando, de acordo com as possibilidades da melodia. Utilize, por exemplo, ritmos de samba, marcha, baião, xaxado, maracatu, coco etc.

III - Quanto a imitação

1. Quem faz imitações no Método?

   Um aluno, um grupo (violino, viola, contrabaixo, meninas, meninos etc) ou todos.

2. Quem escolhe os imitadores e sua ordem ou sequência?

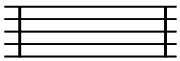
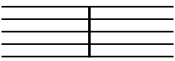
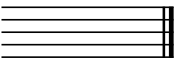
   O professor, um aluno e/ou um grupo de alunos.

3. Como determinar a ordem dos imitadores?

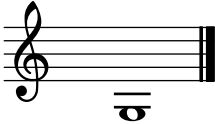
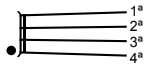
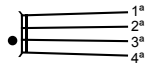
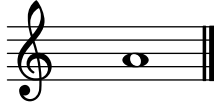
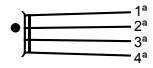
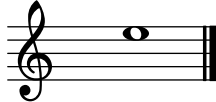
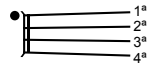
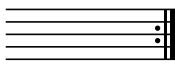
   Da mesma forma que se faz com a improvisação. Por nomes (João, Maria etc), gêneros (meninos, meninas), instrumentos, naipes (viola, contrabaixo) ou pela ordem que estão sentados (linha da frente, primeiro da linha etc). A ordem pode ser definida antes de iniciar a música ou ir sendo comunicada durante a improvisação. Neste último caso, o professor, um aluno ou o improvisador diz o nome ou aponta gestualmente quem, ou que grupo, imitará o improvisador. Isto desenvolve a concentação dos participantes.

4. A fim de ganhar tempo, pode-se criar também ordens fixas de imitadores, sequências padronizadas, e nomeá-las. Por exemplo:

   Padrão de Imitação A:

   Primeiros imitadores: Violino e Viola,

   Segundos: Violoncelo e Contrabaixo,

   Terceiros: Violino e Violoncelo,

   Quartos: Viola e Contrabaixo.

5. Utilize as letras ou números colocados sobre os compassos e semi-frases das melodias para distribuir a ordem dos alunos que farão a imitação.

Quadro 1: Rudimentos de Teoria

Quadro 2: Cordas Soltas em Pizzicato

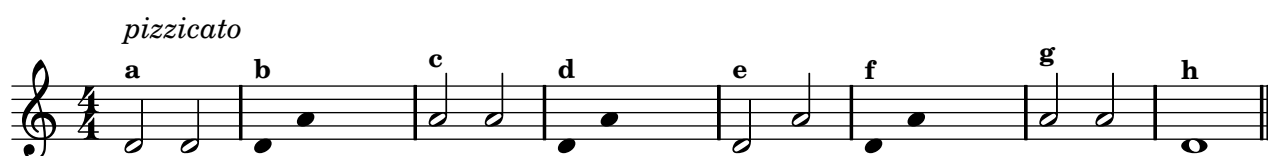
Instruções para as atividades de 1 a 7:

1. Os alunos de violino e viola devem tocar, primeiramente, os exercícios 1 a 7 segurando o instrumento como se segura o cavaquinho (no peito), enquanto os de violoncelo e contrabaixo tocam na posição normal.

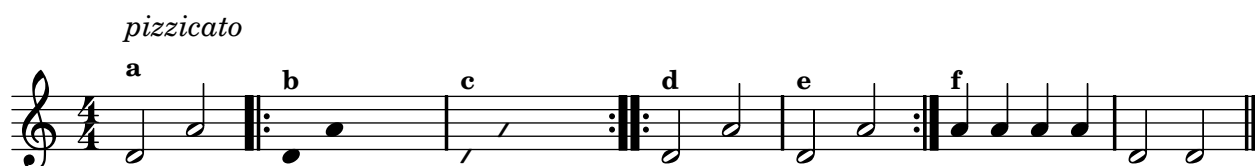
2. Em seguida, repete-se os exercícios 1 a 7 com todos tocando na posição normal.

1 Beliscando a corda Lá

2 Cordas Ré e Lá

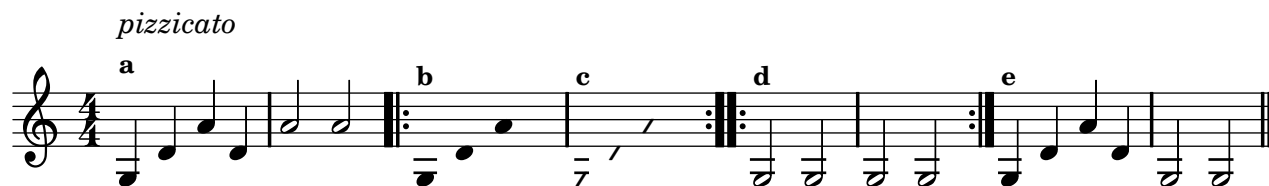
3 Improvisando com as notas Ré e Lá

Instruções para este e os demais exercícios e melodias.

1. As notas de improvisação, letras "b", "d", e "f", devem ser tocadas por diferentes instrumentistas.
2. As notas normais, letras "a", "c", "e", "g", e "h", podem ser tocadas por toda a orquestra ou, cada uma delas, por diferentes grupos de instrumentos.
3. Repita o exercício diversas vezes, sem interrupção, para que todos possam improvisar.

4 Improvisando e imitando com as notas Ré e Lá

Mais instrução para este e os demais exercícios e melodias!

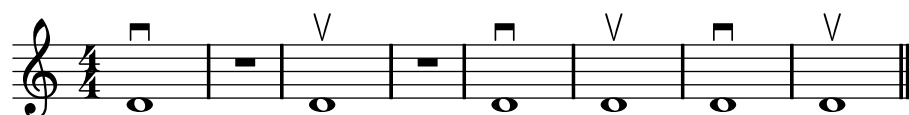
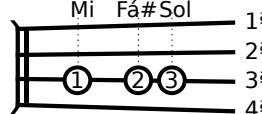
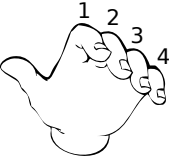
Siga as intruções do exercício anterior e acrescente o seguinte: Cada compasso de imitação, letra "c", pode ser tocado por um instrumentista, um grupo ou a orquestra toda, tendo a ordem dos imitadores estabelecida antes de se tocar ou sendo anunciada durante a execução.

5 Solarré

6 Improvisando e imitando em Solarré

7 Cinco Cordas

Quadro 3: Cordas Soltas com Arco

A **Semibreve**	B **Mínima Pontuada**	
𝅝 = 4 tempos	O ponto equivale à metade do valor da nota. 𝅗𝅥. = 3 tempos	
C **Pausa de Semínima**	D **Arcadas**	
𝄽 = 1 tempo de silêncio	Arco para baixo ⊓	Arco para cima V

8 Tocando o Ré

9 Improvisando com uma nota

10 Improvisando e imitando com o Ré

11 Tocando mínimas

12 Tocando o Lá

13 Mínima Pontuada

14 Trocando de cordas em semínimas

15 Improvisando e imitando com as notas Ré e Lá

16 Arco nas quatro cordas

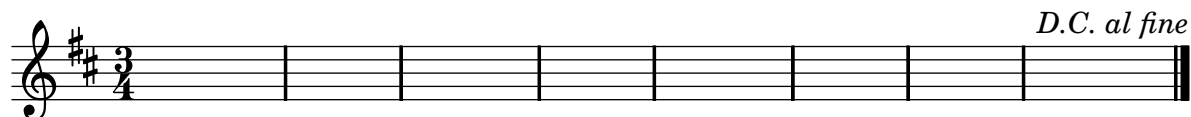
Vamos repetir as atividades *5 - Solarré*, da página 2, e *7 - Cinco Cordas*, da página 3, tocando com o arco.

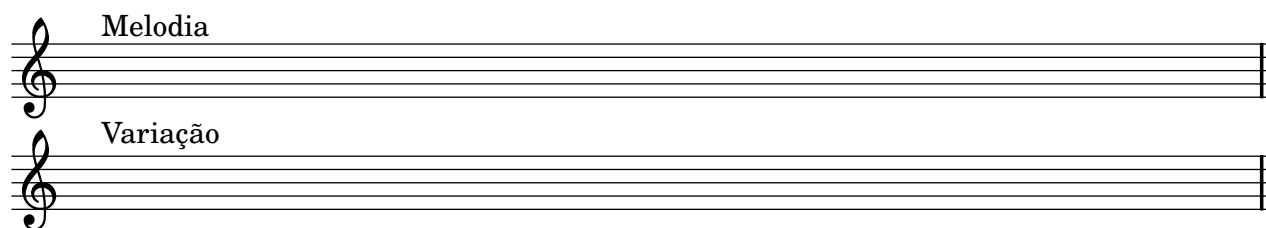
Quadro 4: Corda Ré

17 Bambalalão com variações

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

18 Berimbau

Aprenda "de ouvido" o toque de berimbau da música *Berimbau* de Baden Powell e Vinícius de Moraes. Encontre no álbum: *Baden Powell-E-Collection* (disc 1). Use as notas Ré e Mi. Decore-o, improvise e depois escreva uma variação para ele.

19 Arranjos com Berimbau

Vamos fazer, individual e coletivamente, arranjos com o refrão da música Berimbau.

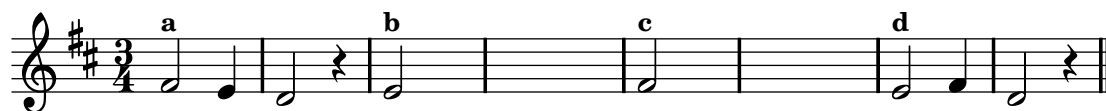
20 Bambaleando com outras notas

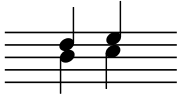
Mantenha o dedo 1 na nota Mi.

21 Encontrando notas erradas

Mantenha o dedo 1 na nota Mi enquanto tocar a nota Fá#.

Depois de todos tocarem a melodia algumas vezes, alguém deve tocá-la trocando uma ou mais notas, enquanto os demais dizem quais notas foram trocadas. Também se pode brincar de seguir o líder. O líder toca a melodia com notas erradas e outros (todos, alguns ou um) tocam, em seguida, com os mesmos erros. O líder pode tocar a melodia toda de uma só vez ou ir por parte, letra por letra. Faça essa atividade com outras melodias do livro.

22 Vamos terminar a melodia

23 Aprendendo o sol com A Barquinha

Mantenha os dedos 1 e 2 nas notas Mi e Fá#, respectivamente, enquanto tocar a nota Sol.

24 Dlim-dlim-dlão

Mantenha o dedo 1 na nota Mi enquanto tocar a nota Sol.

Quadro 5: Cordas Ré e Lá

A **Nota**	B **Ligadura**
Descanso	Tocar as duas notas conectando-as no mesmo golpe de arco.
C **Divisi**	D **Tonalidade: Sol Maior**
Dividir as vozes entre os integrantes do naipe.	

25 Aquecendo

26 Divertindo-se com cinco notas

27 Dlim-dlim-dlão com variações

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

28 Dlim-dlim-dlão com improviso

29 Perguntas e respostas

Brincadeiras:

1. Um instrumentista toca qualquer um dos trechos da primeira coluna "pergunta", em seguida, um outro executa qulaquer um dos trechos da segunda coluna, finalmente, outro encerra tocando um trecho qualquer, "resposta", da terceira. Repete-se isso até que todos toquem, enquanto a percussão toca continuamente.

2. Uma outra brincadeira é fazer a seqüência proposta no item anterior, enquanto os instrumentistas que não tocam anotam quais números foram tocados pelos colegas. Cada

acerto marca um ponto. Vence, obviamente, quem marcar mais pontos.

3. Um instrumentista "pergunta", tocando um trecho da primeira coluna. Outro dá continuidade ao diálogo, mas tem que tocar o trecho correspondente da segunda coluna, ou seja, o trecho que está na mesma linha. Ele tem que descobrir, certamente, qual foi o número tocado pelo anterior para poder tocar o seu. E outro finaliza, respondendo com o trecho da mesma linha da terceira coluna.

30 Criando suas respostas

31 Margarida

D *fine*

é da Mar - ga - ri - da? O que se vai fa - zer?

Parte 2 - Improviso

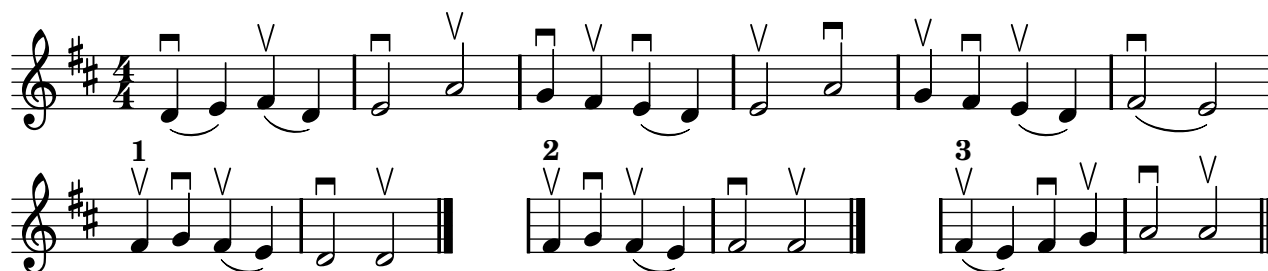
A1 B1 C1

D1 *D.C. al fine*

Em todas as atividades que tiverem acordes, eles devem ser tocados como divisi.

32 Asa Branca

Aprenda “de ouvido” a música *Asa Branca* de Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira. Decore-a, improvise e depois escreva uma variação para ela.

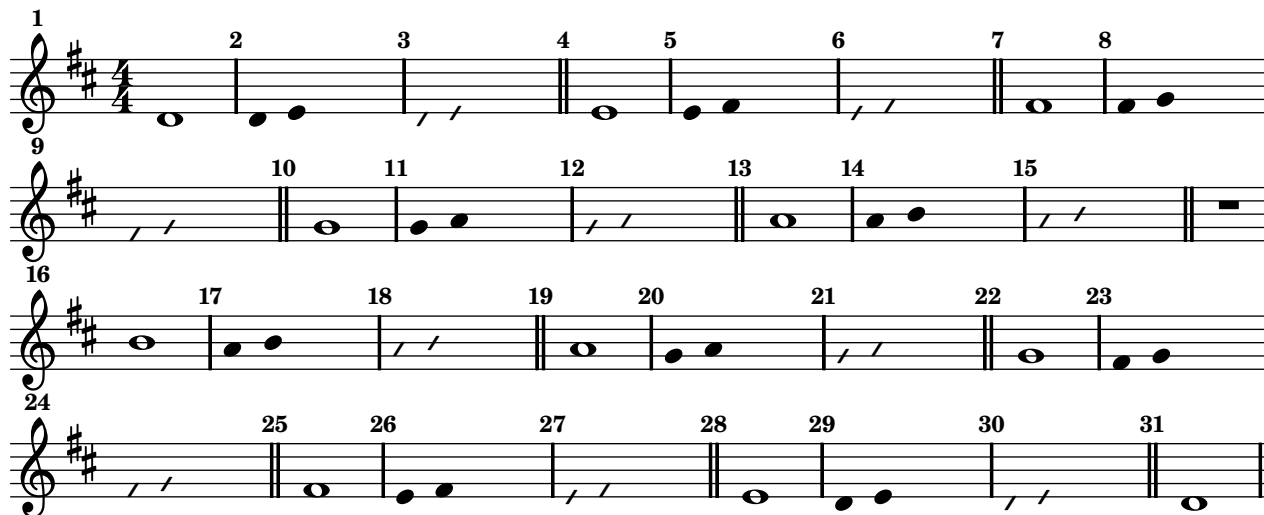
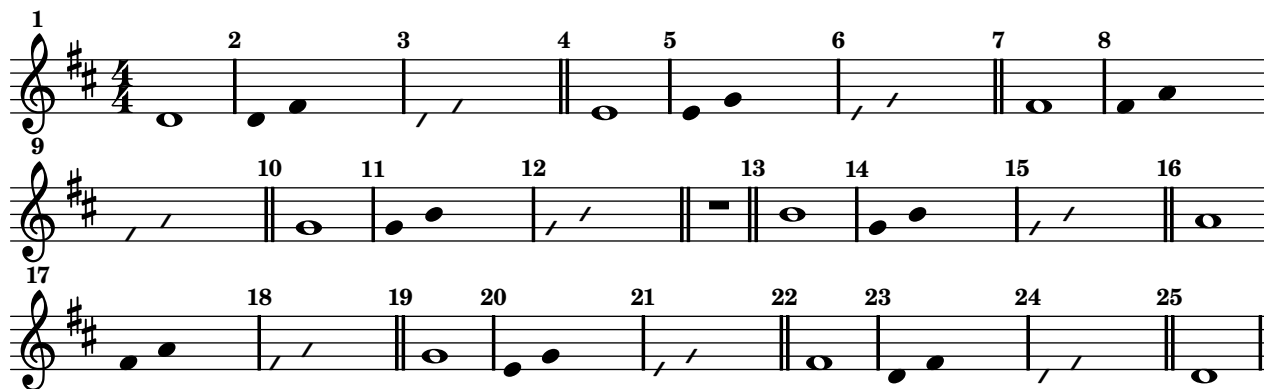
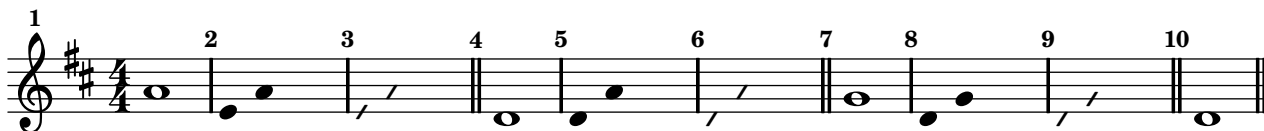
33 Escolha um dos três finais

34 Criando o meio da melodia

Quadro 6: Corda Lá

35 O Trenzinho

36 Aquecendo e divertindo-se com seis notas

Parte 1

Parte 2

Parte 3

Parte 4

37 Variações sobre De Marré

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

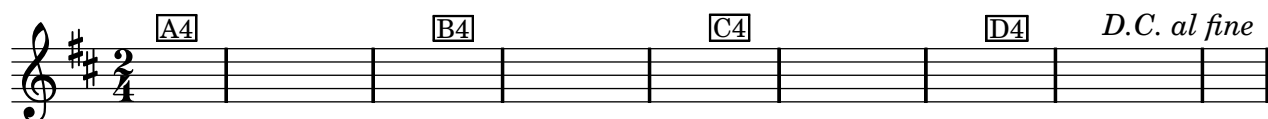
38 Variações sobre Zabelinha

Cânone

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

Quadro 7: Corda Lá (Continuação)

39 Pão Quentinho

Mantenha o dedo 1 na nota Si enquanto tocar o Dó#.

40 A Barquinha com improvisação

Mantenha o dedo 1 na nota Si enquanto tocar o Dó# e os dedos 1 e 2 nas notas Si e Dó#, respectivamente, quando tocar o Ré.

Parte 1 - Melodia

A **1 ª voz** B C D *fine*

A bar - qui - nha li - gei - ri - nha vo - ga, vo - ga sem pa - rar.

2 ª voz

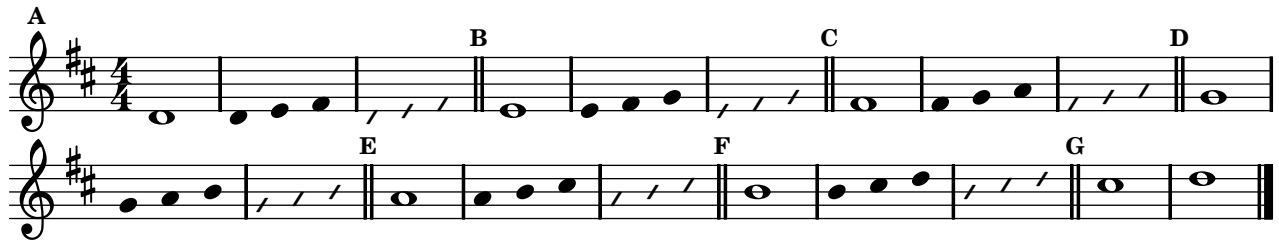
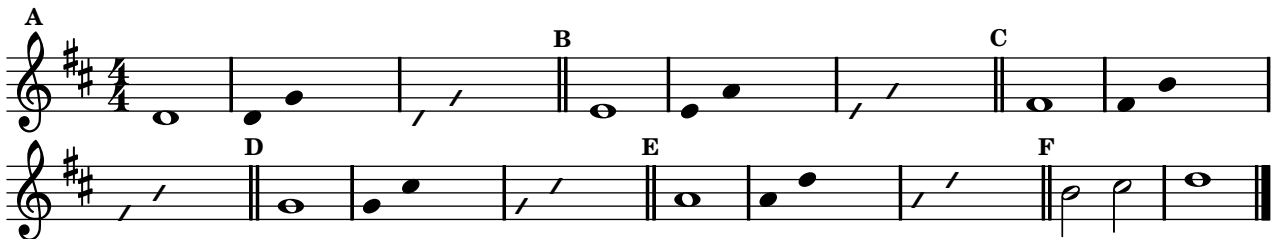
3 ª voz

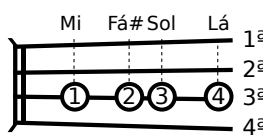
Parte 2 - Improviso

A1 B1 C1 D1 *D.C. al fine*

41 Improvisando e imitando em Ré Maior

Parte 1

Parte 2

Parte 3

42 Divertindo-se em Ré Maior

43 Escolha um dos quatro finais para a melodia

44 Solando com a orquestra

* Use o ritmo dado com as notas em forma de "X" para inventar melodias.

** Toque qualquer som nas notas em forma de barra.

Quadro 8: Aprendendo o Quarto Dedo

45 Improvisando em A Manquinha

C
D
fine
On - de vais be - la man - qui - nha? Goi, goi, goi, goi.
Vou pas - sear lá na flo - res - ta. Goi, goi, goi, goi.
Parte 2 - Improvise somente
com as notas dos acordes.
A1
Sol
Ré
B1
C1
Sol
Ré
D1
Parte 3
A2
B2
Ré
Sol

46 Improvisando em Três Galinhas

Moderato

Parte 1

1 a voz

2 a voz

3 a voz

A B C D E F

Três ga - li - nhas a can-tar, Vão pro cam-po-a pas-se- ar. A da fren - te-é a pri - mei - ra; Lo - go-as ou - tras, em car- rei-ra, Vão as - sim, a pas-se - ar. Os bi - chi-nhos pro-cu - rar.

fine

47 Samba de Uma Nota Só

Aprenda "de ouvido" a primeira parte do *Samba de Uma Nota Só* de Tom Jobim e Newton Mendonça. Decore-a, improvise e escreva uma variação para ela.

48 Arranjo do "Samba de Uma Nota Só"

Faça um arranjo desta melodia com seus colegas.

49 Marcha Soldado

Quadro 9: Corda Sol

A Corda Sol	B Fermata	C Staccatto
Lá Si Dó 1ª 2ª 3ª 4ª 1 2 3	Prolongar a nota.	Tocar a nota mais curta do que sua duração normal
D Spiccato	**E Ligadura de Prolongamento**	**F Andamento**
Arcada que começa e termina fora da corda.	Manter as duas notas com a mesma arcada.	Andante Um pouco mais lento que o Moderato

50 Variações sobre São Bento de Angola

Spiccato

Fine **Variação 1**

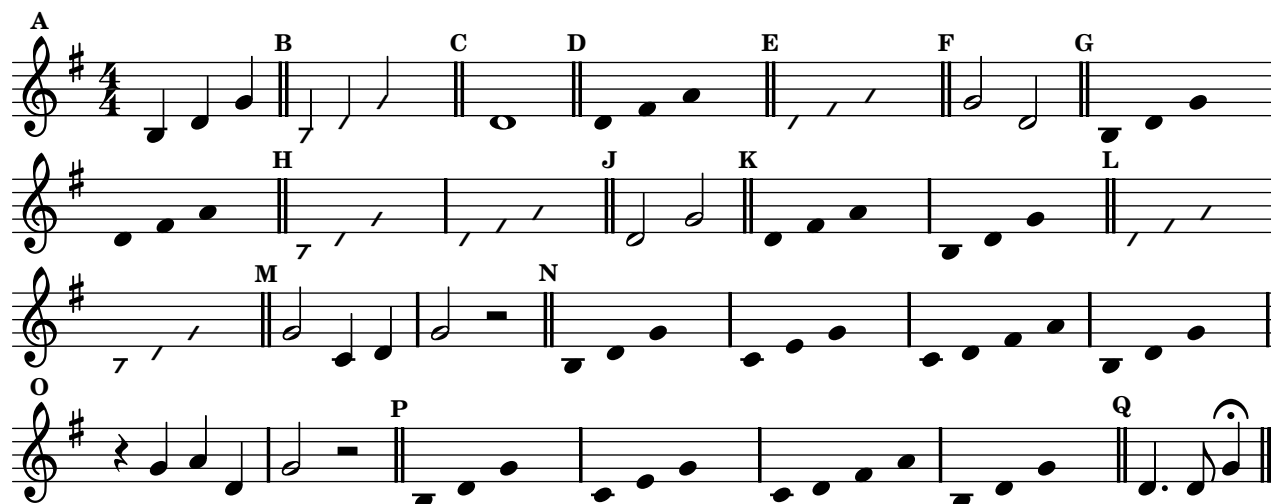
Variação 2

Variação 3 - Esta você escreve!

D.C. al Fine

51 Brincando em sol maior

Parte 1

Parte 2

52 Improvisando em São Bento de Angola

Andante

A 1 a voz

B

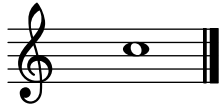
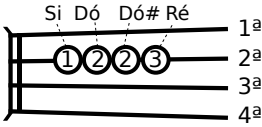
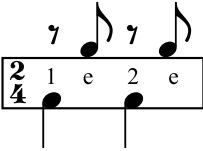
2 a voz

3 a voz

4 a voz

C

Repetir a **Parte B** diversas vezes para permitir a participação do maior número possível de improvisadores.

53 Que belos castelos

Quadro 10: Ré Mixolídio

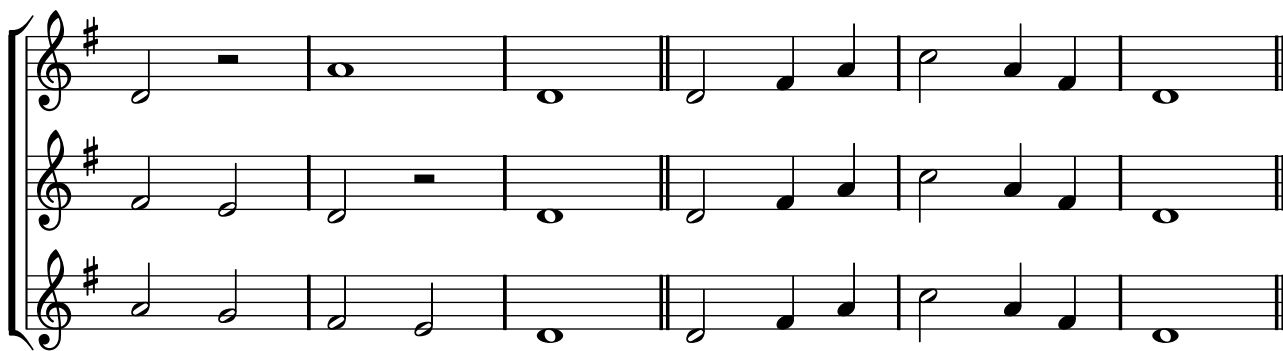
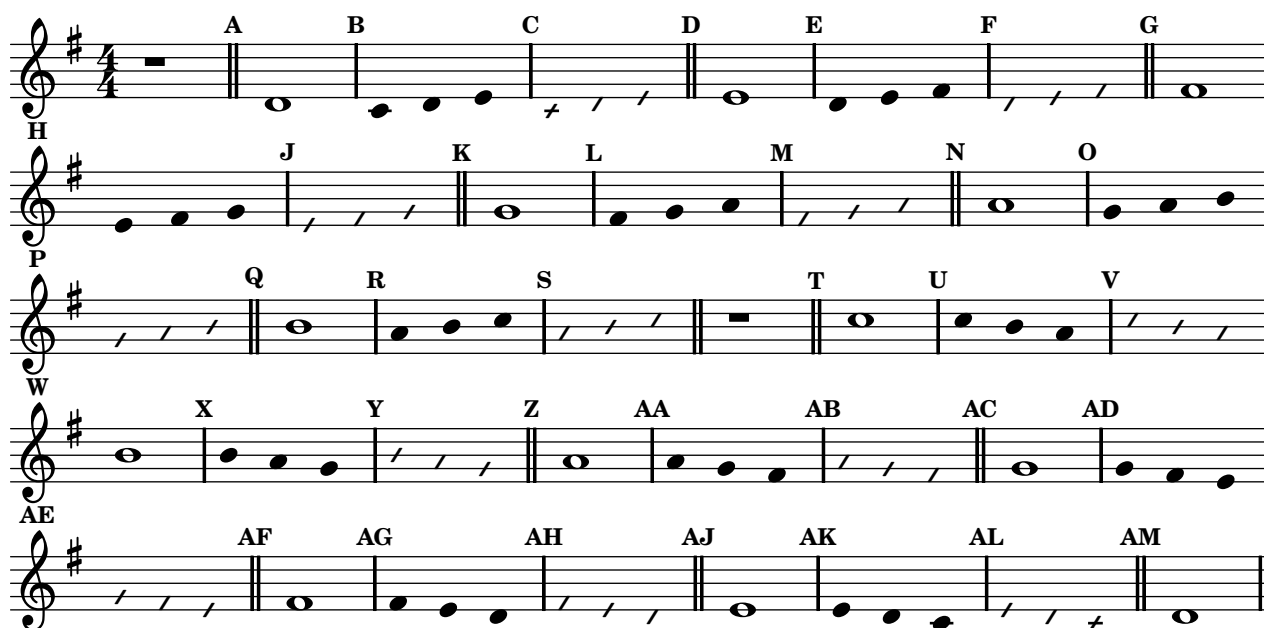
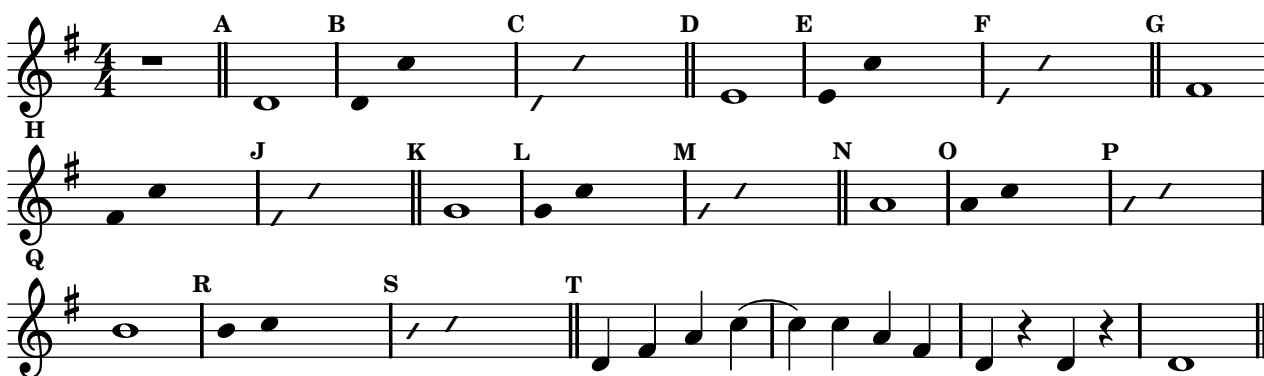
A Nota	B Dedilhado	C Pausa de Colcheia
Dó	Si Dó Dó# Ré; 1 2 2 3; 1ª 2ª 3ª 4ª	1 e 2 e

D Anacruse de Colcheia	E Andamento
Note que a lição *"Variações sobre Ciranda, Cirandinha"* na página 29 começa no 2º tempo do compasso.	Allegro Tocar em andamento rápido.

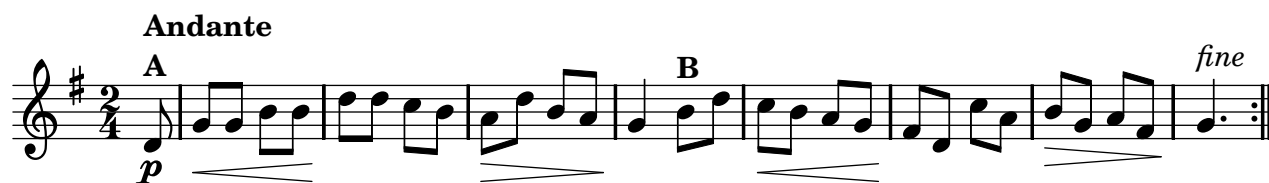
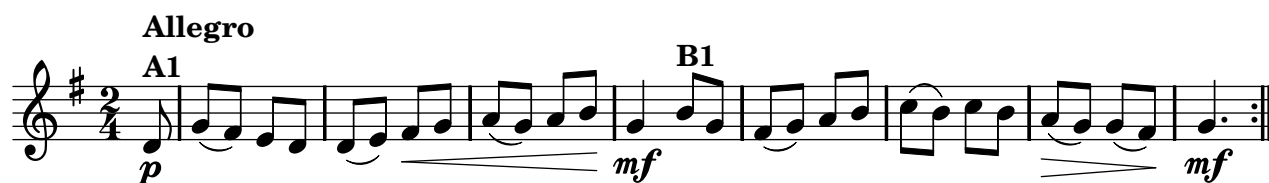
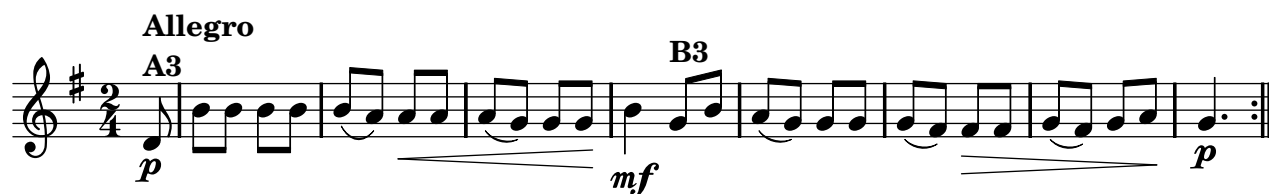
54 Escala de Ré mixolídio

Parte 1

Parte 2

A B C D E F G
H J K L M N O
P Q R S T U V
W X Y Z AA AB AC AD
AE AF AG AH AJ AK AL AM

Parte 3

55 Transposição

Toque a lição *53 - Que belos castelos*, primeiramente, uma oitava acima e, depois, em Ré maior.

56 Variações sobre Ciranda, Cirandinha

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

57 Pata Choca

Esta composição faz uso de ritmos de maracatu e pode ser tocada de várias maneiras. Uma maneira é tocá-la em forma de cânone. Divida a orquestra em cinco grupos e defina a ordem com que eles começarão a tocar. O primeiro inicia a tocar no número "1" (um) e, quando ele passar para o número "2" (dois), o segundo grupo começa a tocar o número "1" (um). Quando o segundo passar para o número "2" (dois), o terceiro grupo inicia no número "1" (um) e, assim, sucessivamente. Pode-se terminar de várias maneiras. Todos grupos podem terminar juntos ou um de cada vez, ao sinal do regente.

Uma outra maneira de se tocar também requer que a orquestra seja dividida em cinco grupos. Cada grupo toca um mesmo número continuamente, enquanto outros músicos revezam improvisando com a escala de Ré mixolídio. Os grupos podem iniciar juntos ou um após o outro.

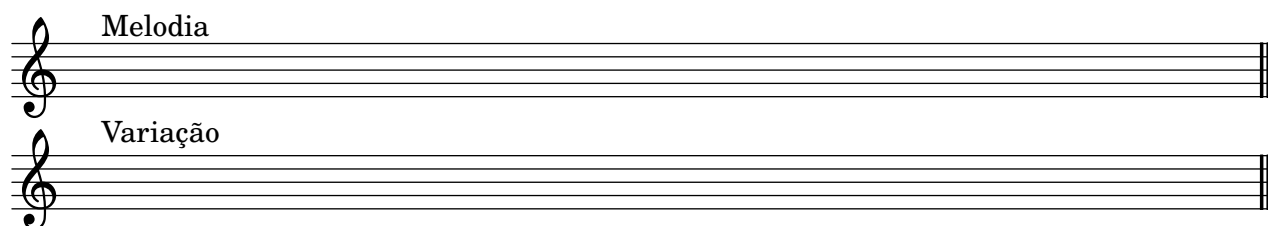
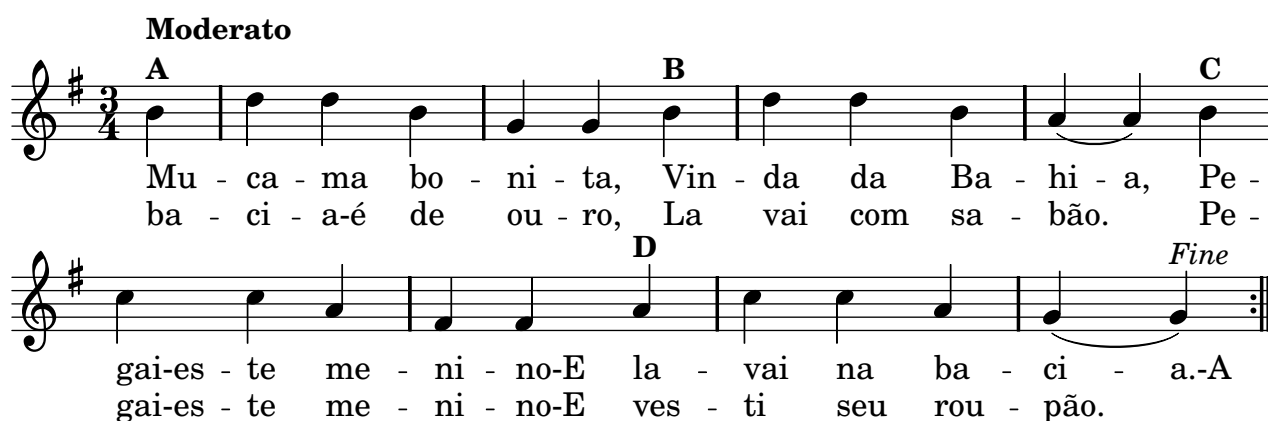
Por último, toque-a no formato de brincadeira de mesmo nome que, em alguns lugares, se chama chicotinho queimado. São seis jogadores. Cinco deles ficam responsáveis em tocar os

cinco números do jogo, cada um com um número pré-determinado. Eles iniciam tocando juntos, ou um após o outro, mas cada um tocando apenas seu número. O sexto participante começa por último. Ele deve tocar todos os números no sentido horário ou anti-horário, sem interrupção entre eles e fazendo o sinal de repetição de cada um. Se compararmos com a brincadeira, é como se ele estivesse rodando em torno dos cinco participantes. Se ele não fizer o sinal de repetição de um dos números, ou seja, tocá-lo uma ou três vezes em vez de duas, ou mesmo não tocá-lo, pulá-lo, o participante deste número deve interromper o jogo. Se ele não interromper, ele é eliminado. Se ele interromper, será eliminado quem estava rodando e ele passa a rodar no lugar do eliminado. Vencem, certamente, aqueles que não forem eliminados.

58 Duo e Orquestra

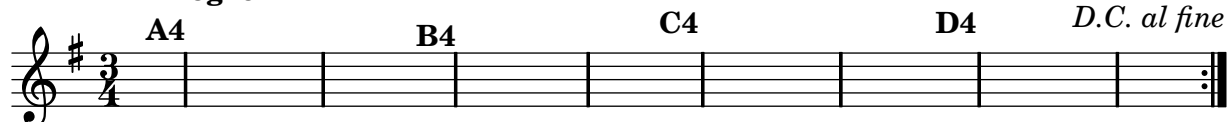
* Notas em formato de “X” = Toque qualquer nota, mas siga o ritmo indicado. ** Solo = Apenas um instrumento por voz. *** Notas em formato de barra = Toque qualquer nota grave ou aguda de acordo com a notação. **** Orquestra = Indica que a terceira voz pode ser feita pela orquestra completa ou parte dela.

59 Abra a Porta e a Janela

Aprenda “de ouvido” a melodia de *Abra a Porta e a Janela*, a voz principal e a segunda voz. Inicie a voz principal com a nota Ré e a segunda com o Fá#. Decore-a, improvise e depois escreva uma variação para ela. Ela é uma melodia de origem tradicional que é cantada na música *Preta Pretinha* de Moraes Moreira.

60 Variações sobre A Mucama

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4 - Esta você escreve!

61 Improvisando em A Mucama

Alegro

1 a voz

Parte 1 - Melodia

A **B**

Mu-ca-ma bo - ni-ta, Vin-
ba - ci - a-é de ou-ro, La

2 a voz

3 a voz

C **D** *Fine*

da da Ba - hi - a, Pe - gai-es-te me - ni - no-E la - vai na ba - ci - a.-A
vai com sa - bão. Pe - gai-es-te me - ni - no-E ves - ti seu rou - pão.

Sol Ré C1

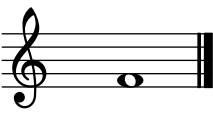
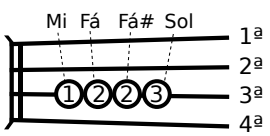
Parte 2 - Improvise somente com as notas dos acordes.

Sol

Parte 3 - Improvise com as notas das escalas.

62 Mãos e pé + O balão de João

63 Samba Lelê

Aprenda "de ouvido" a música *Samba Lelê.* Decore-a, improvise e depois escreva uma variação. Inicie com a nota Sol.

64 Boi da Cara Preta

Quadro 11: Dó Maior

65 Escala de Dó maior a três vozes

Parte 1

Andante

1 ª voz

2 ª voz

3 ª voz

Parte 2

Parte 3

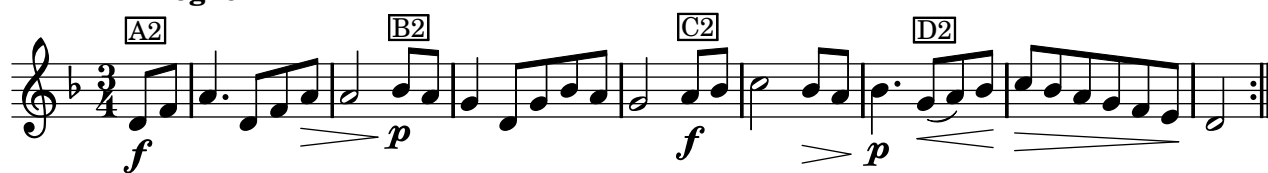
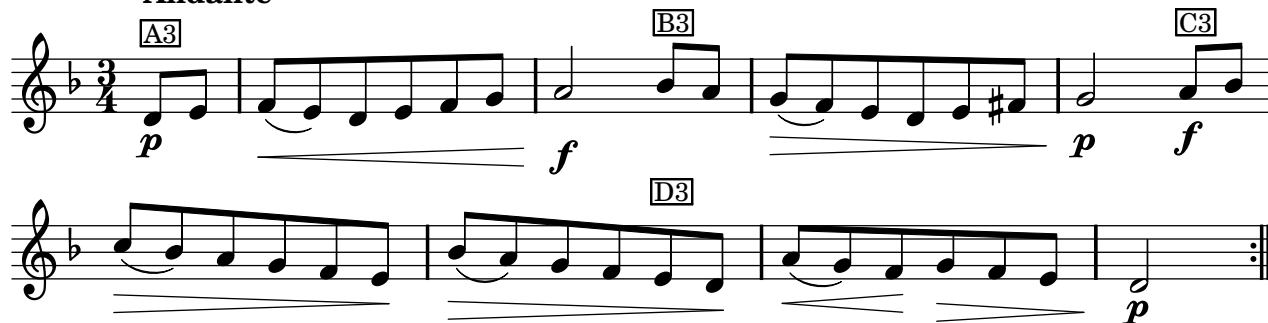
1. Pratique este número substituindo o fá natural pelo fá sustenido, escala lídia.

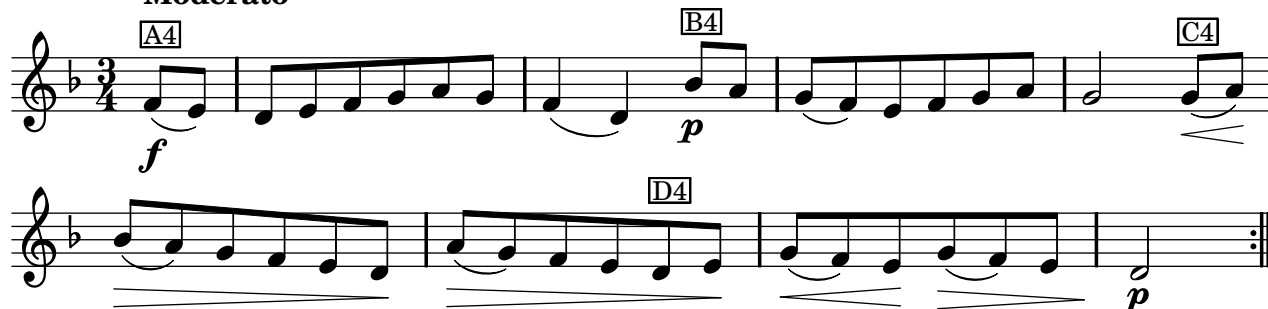
66 Improvisando em Engenho Novo

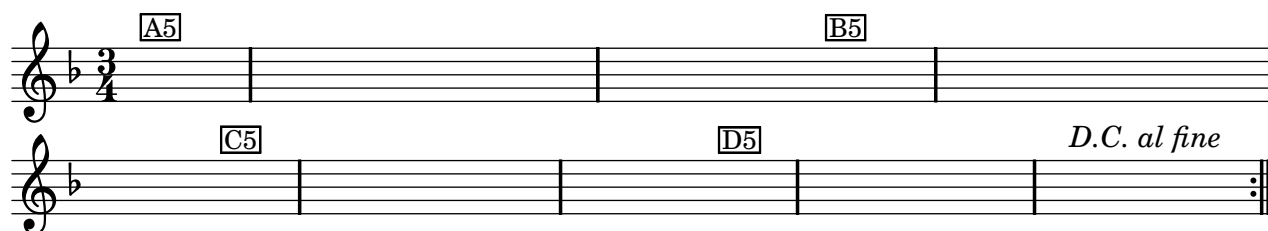
E1
pu-lo, dei dois pu-los, dei três pu-los des-ta vez pu-lei o mu-ro qua-se
Parte 2
A2
B2
C2
Fine
mor-ro de pu - lar.
D2
Dó
Sol
E2
D.C. al Fine
Dó
Sol
Dó

Quadro 12: Ré Menor

67 Escala de Ré menor

68 Variações sobre Terezinha

Variação 1

Variação 2

Variação 3

Variação 4

Variação 5 - Esta você escreve!

69 Improvisando em Terezinha

Lá menor
Ré menor
Lá menor
Ré menor
C1
D1

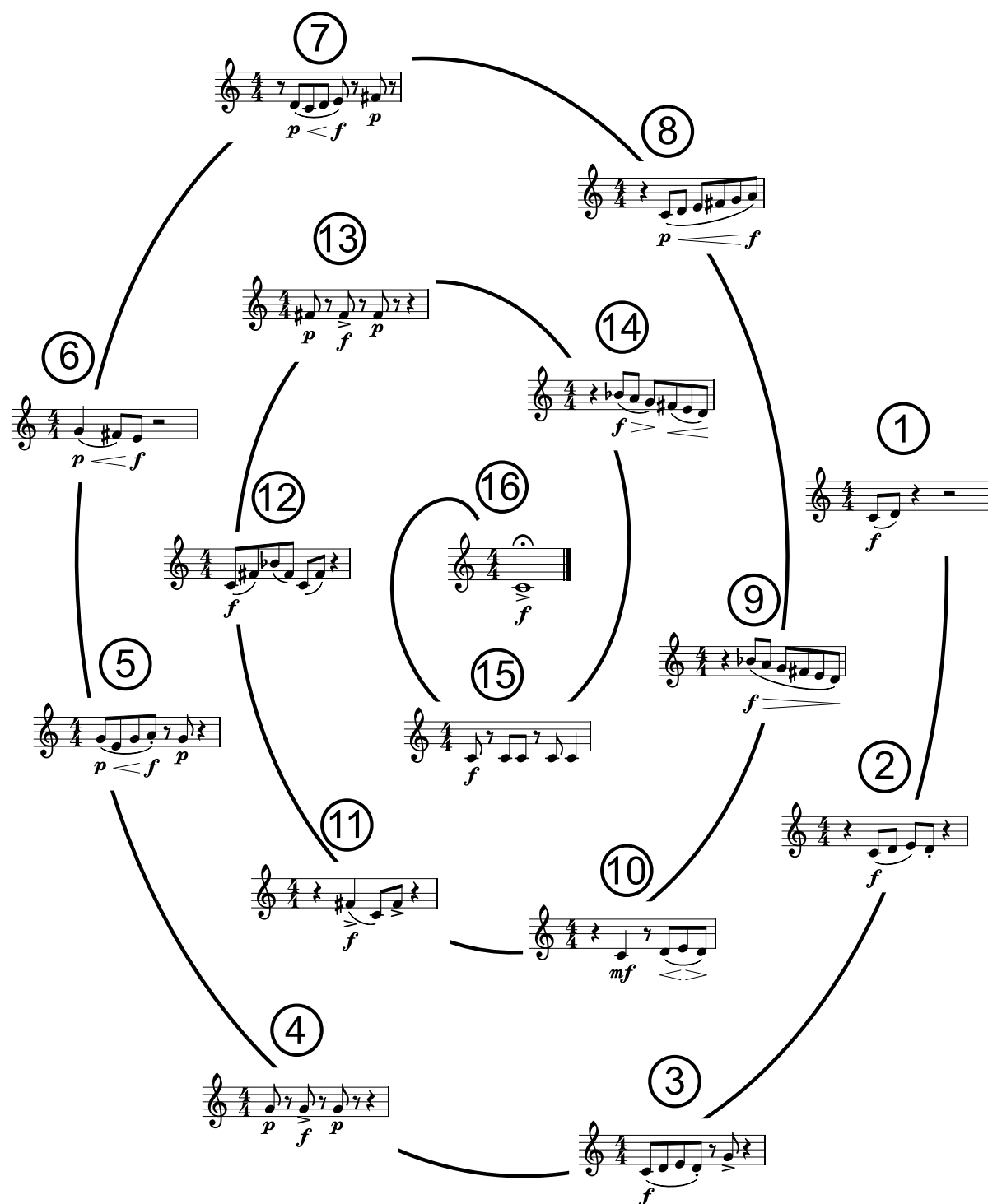
70 Amarelinha Vertical

Este jogo é semelhante a brincadeira de amarelinha. O objetivo é atingir o céu, partindo da terra. Para alcançá-lo, é necessário galgar uma casa de cada vez, sempre partindo da casa 1 e retornando a ela. Por exemplo: 1-2, 1-2-3-2, 1-2-3-4-3-2, 1-2-3-4-5-4-3-2 etc. Se você errar uma nota, um ritmo ou um sinal de expressão, perde a vez e outro começa. Quando voltar a sua vez, recomece da casa 1. Vencem aqueles que atingirem o céu. Toque, primeiramente, com todos os alunos juntos para treinar.

71 Compondo em Ré menor

72 Escala de Dó lídio-mixolídio

73 Amarelinha Espiral

Siga as instruções de *70 - Amarelinha Vertical*, na página 44. A terra e o céu de *Amarelinha Vertical* correspondem a casa 1 e 16 de *Amarelinha Espiral*, respectivamente.

74 Escolha uma música para aprender "de ouvido" e apresente a seus colegas.

75 Roda e Chicotinho Queimado

Para tocar, siga as mesmas indicações de *57 - Pata Choca*, na página 30

76 Componha uma música e toque para seus colegas.

Sumário

Lista dos Quadros